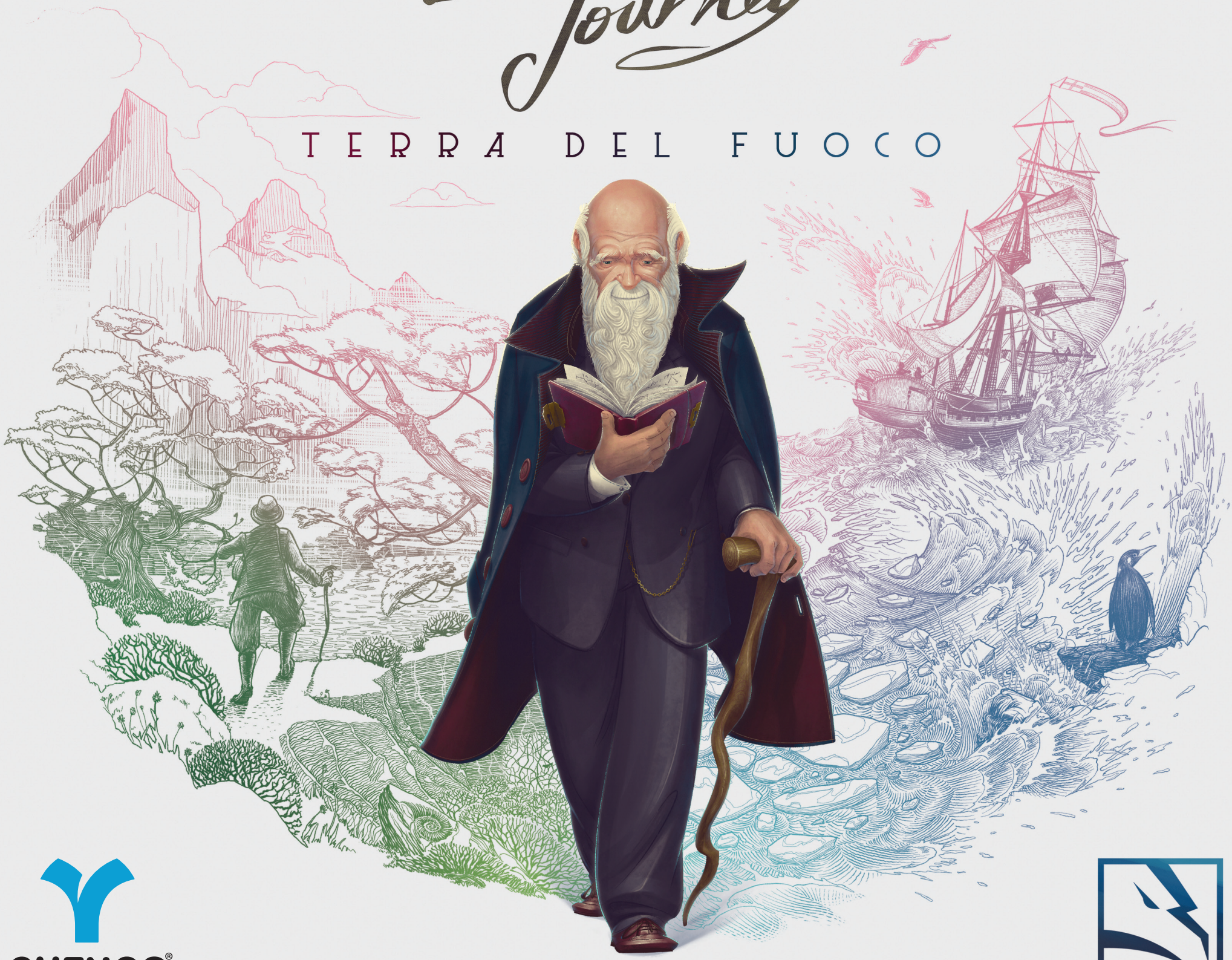
Darwin's Journey

TERRA DEL FUOCO



GHENOS® GAMES

THUNDERGRYPH GAMES

Progettazione: Simone Luciani e Nestore Mangone
Illustrazioni: Paolo Voto
Modalità a un giocatore ideata da: Dávid Turczi
Editore: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Direzione artistica: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Verifica delle regole: Jessica Longhurst e Cristina Aguirre Bisi
Progetto grafico: Daniel Tosco
Modelli: Erick Tosco
Progetto grafico regolamento: Guido Vitabile
Traduzione Regolamento: Wabbit Translations
Si ringraziano per il supporto: Cristina Bisi e Luis González

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Tutti i diritti riservati.

Distribuito in Italia da Ghenos S.r.l.
Viale Ortles, 82 - 20139 Milano.
Ghenos Games® è un marchio
registrato di daVinci Editrice S.r.l.

Ripensando alla nostra esplorazione della Terra del Fuoco, il tempo sembrava aver perso ogni significato durante il nostro studio della rigogliosa natura selvaggia dell'arcipelago. I giorni della nostra nuova avventura sembravano senza fine, ardui e talvolta surreali, ma il tempo ci scivolava tra le dita più velocemente di quanto credessimo.

Nell'espansione Terra del Fuoco di Darwin's Journey, i giocatori ripercorrono la spedizione di Charles Darwin attraverso i territori della Terra del Fuoco. Terra del Fuoco introduce la gestione del tempo e una nuova, emozionante mappa. I giocatori possono intraprendere avventure per ottenere ricche ricompense, ma devono cercare di spendere in maniera saggia il tempo a loro disposizione!

COMPONENTI

1 plancia con la mappa Terra del Fuoco

10 carte Avventura Oceano

12 tessere Obiettivo (6 d'argento e 6 d'oro)

8 Navi (2 per ciascun colore dei giocatori)

10 gettoni Avventura Oceano

1 tessera tracciato del tempo

12 carte Avventura Terra

3 tessere Scopo della Beagle

8 Esploratori (2 per ciascun colore dei giocatori)

12 gettoni Avventura Terra

8 tessere Penalità di tempo

4 carte Equipaggio

9 tessere Azione speculare

4 Cubi (1 per ciascun colore dei giocatori)

4 gettoni Elusione del tempo

4 carte Valutazione Avventura

4 carte Scenario Terra del Fuoco

2 tessere Corrispondenza

8 Sigilli di ceralacca del tempo

6 tessere Punto di osservazione

Preparazione standard

1. Posizionate la plancia con la mappa Terra del Fuoco sopra al tabellone, coprendo i percorsi Isola e Oceano del gioco base.

2. Posizionate il tracciato del tempo accanto al tabellone.

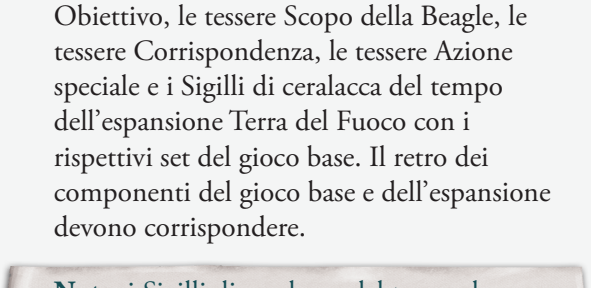
3. Mescolate le carte Equipaggio, le tessere Obiettivo, le tessere Scopo della Beagle, le tessere Corrispondenza, le tessere Azione speciale e i Sigilli di ceralacca del tempo dell'espansione Terra del Fuoco con i rispettivi set del gioco base. Il retro dei componenti del gioco base e dell'espansione devono corrispondere.

Nota: i Sigilli di ceralacca del tempo hanno il lato anteriore viola e quello posteriore nero per facilitarne la suddivisione.

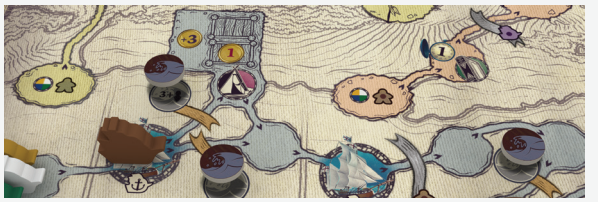
4. Seguite le procedure di preparazione del gioco base.

Nota: quando si gioca con una carta Scenario, bisogna aggiungere i componenti specifici indicati su di essa anziché sceglierli in modo casuale durante la preparazione. La spiegazione delle carte Scenario si trova a pagina 6.

5. Posizionate 1 gettone Avventura Terra sull'icona del nastro d'oro corrispondente sui percorsi Terra nella parte inferiore della plancia. Le icone che presentano un simbolo con il numero di giocatori possono essere coperte soltanto in una partita con un numero di giocatori corrispondente o superiore.



6. Posizionate 1 gettone Avventura Oceano sull'icona del nastro d'oro corrispondente sui percorsi Oceano nella parte inferiore della plancia. Le icone che presentano un simbolo con il numero di giocatori possono essere coperte soltanto in una partita con un numero di giocatori corrispondente o superiore.



7. Mescolate le tessere Punto di osservazione. Posizionate 1 tessera a faccia in un giù su ogni posizione corrispondente alla fine dei percorsi Terra e Oceano. Una volta posizionate le tessere Punto di osservazione, giratele tutte a faccia in su.

8. Mescolate le tessere Penalità di tempo e posizionatene 3 in modo casuale a faccia in su sulle icone con l'orologio da taschino sul tracciato del tempo. Riponete le tessere Penalità di tempo inutilizzate nella scatola (non serviranno più per il resto della partita).

9. Posizionate 1 Cubo (che d'ora in avanti chiameremo segnalino di Tracciamento tempo) del colore di ciascun giocatore sullo spazio 0 del tracciato del tempo.

10. Mescolate separatamente i mazzi Avventura Terra e Oceano e posizionateli a faccia in giù accanto al tabellone.

11. Ogni giocatore posiziona 1 carta Valutazione Avventura accanto alla propria plancia personale.

12. Ogni giocatore posiziona le Navi e gli Esploratori extra in suo possesso accanto alla propria plancia. Ciascun giocatore deve avere in totale 4 Esploratori e 2 Navi.

Preparazione dello Scenario

Panoramica

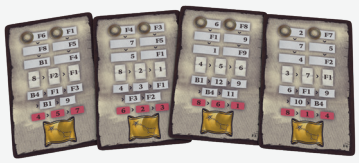
Ogni carta Scenario assegna ai giocatori un'esperienza di gioco prestabilita. Invece di scegliere in modo casuale i componenti durante la preparazione, i giocatori utilizzeranno set di componenti appositamente ideati che condurranno l'esperienza in una particolare direzione.

Descrizioni degli Scenari

Utilizzate l'identificatore di riferimento che si trova su ogni carta in basso A DESTRA per saperne di più su come quello Scenario influenzerà il gioco:
F1: incentrato sul dare ai giocatori opportunità per guadagnare e spendere il Tempo.
F2: l'Esplorazione e la Navigazione sono scopi principali, ma anche la gestione di grandi spese di Tempo diventa una priorità.
F3: massimizzare il punteggio delle tessere Scopo della Beagle diventa la priorità, e queste ultime spingeranno i giocatori in diverse direzioni interessanti.
F4: uno Scenario per esperti nel quale la Corrispondenza e le Azioni speciali aiutano poco i giocatori ed è difficile trovare Monete.

Preparazione

Possono essere utilizzate soltanto le carte Scenario Terra del Fuoco, cioè quelle con l'icona di uno stendardo d'oro. I giocatori possono selezionare la carta Scenario che si adatta all'esperienza di gioco desiderata oppure possono selezionarne una in modo casuale dalla pila. Durante la preparazione del gioco base, posizionate i componenti specifici invece di sceglierli in modo casuale. Utilizzate i numeri di riferimento mostrati sulla carta Scenario per posizionare le tessere Azione speciale, le tessere Corrispondenza, le tessere Scopo della Beagle e le tessere Penalità di tempo specifiche sulle aree corrispondenti del tabellone. È da notare che le tessere Corrispondenza e le tessere Penalità di tempo mostrate da sinistra a destra vengono posizionate dall'alto verso il basso sulle rispettive aree.



Tracciamento del tempo

Ogni giocatore ha un segnalino di Tracciamento tempo sul tracciato del tempo che indica il Tempo speso nel gioco.

Spendere e guadagnare Tempo

I giocatori devono spendere Tempo per eseguire un'azione quando essa mostra l'icona di un orologio da taschino chiuso. I giocatori spendono Tempo muovendo il loro segnalino di Tracciamento tempo sul tracciato del tempo per il numero di spazi indicato sull'icona dell'orologio da taschino. Se il segnalino di un giocatore supera l'undicesimo spazio, esso rimane sull'undicesimo spazio e il giocatore perde 3 punti vittoria per ogni Tempo che gli resta da spendere.

I giocatori guadagnano Tempo quando un'azione mostra l'icona di un orologio da taschino aperto. I giocatori guadagnano il Tempo muovendo il loro segnalino di Tracciamento tempo sul tracciato del tempo per il numero di spazi indicato sull'icona dell'orologio da taschino. Se il segnalino di Tracciamento tempo di un giocatore supera lo spazio zero, esso rimane sullo spazio zero e qualsiasi Tempo rimanente da accumulare non ha più effetto.

Penalità del tracciato del tempo

Ogni penalità sul tracciato del tempo si applica a tutti i giocatori il cui segnalino di Tracciamento tempo si trova nella fila di quella penalità o in una fila inferiore. Ciò significa che la prima penalità si applica a tutti i segnalini che si trovano sul Tempo tre o superiore, la prima e la seconda penalità si applicano ai segnalini sul Tempo sei o superiore e tutte e tre le penalità si applicano ai segnalini sul Tempo nove o superiore. Le penalità di tempo comportano costi extra oppure riducono gli effetti di diverse azioni nel gioco. Tali penalità si aggiungono a qualsiasi altro costo associato a quelle azioni.

Devono essere spese 2 Monete per **ogni** azione Consegna al museo.

Deve essere spesa 1 Moneta per **ogni** azione Ottieni pergamena.

Devono essere spese 2 Monete aggiuntive per posizionare un Lavoratore in una Sezione occupata del Diario.

Per ogni azione Consegna al museo si riduce di uno il rispettivo avanzamento sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Ogni volta che si consegue un Obiettivo, il giocatore perde 2 punti vittoria sul tracciato dei punti vittoria. Se il giocatore non ha 2 punti vittoria da perdere, l'Obiettivo non può essere conseguito.

Per ogni azione Corrispondenza si ottiene un Francobollo in meno rispetto a quanto indicato sull'icona Corrispondenza.

Per ogni azione Navigazione si riduce di uno il rispettivo avanzamento della Nave.

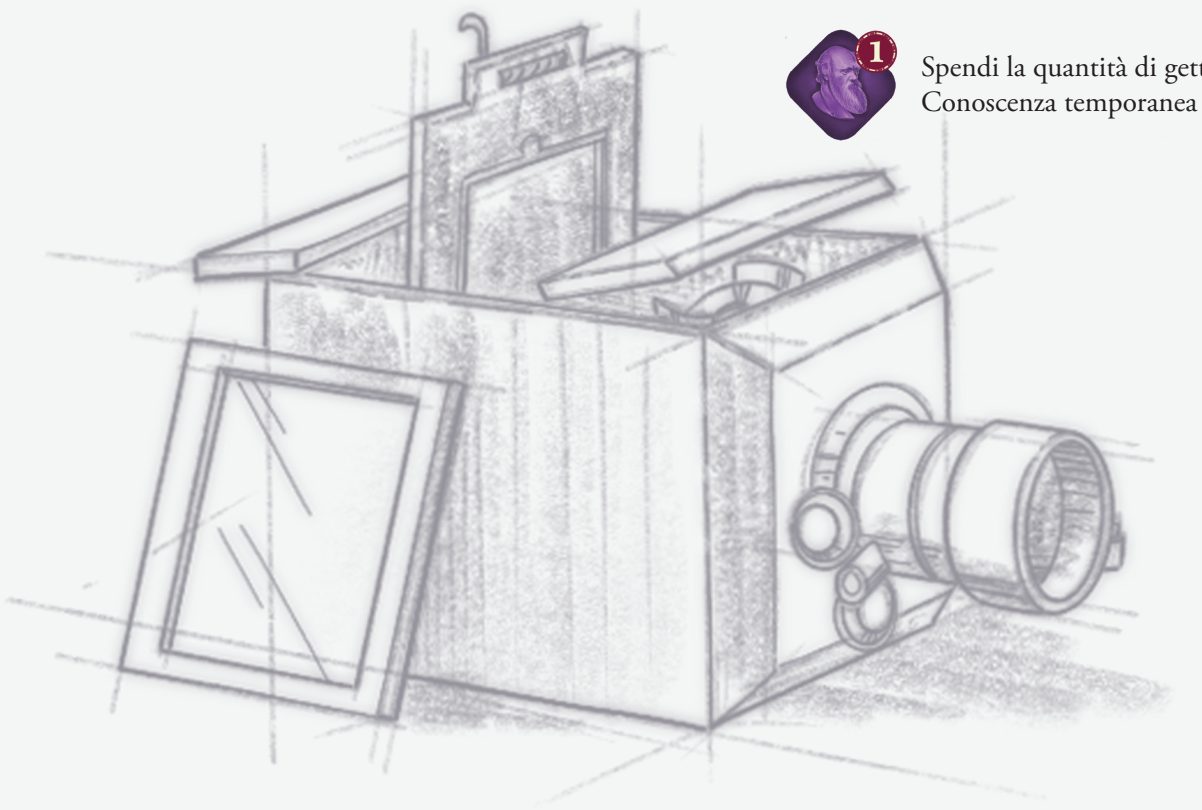
Per ogni azione Esplorazione si riduce di uno il rispettivo avanzamento dell'Esploratore.

Avventure

Ogni volta che un giocatore muove il proprio Esploratore o la propria Nave oltre un nastro d'oro che ha un gettone Avventura sopra, deve intraprendere un'Avventura. Ci sono due tipi di gettoni Avventura e carte Avventura: Terra e Oceano. Quando l'Esploratore o la Nave del giocatore superano uno dei gettoni, il giocatore pesca una carta dal mazzo dell'Avventura corrispondente (Terra oppure Oceano).

Ogni carta Avventura ha due opzioni di ricompensa elencate in basso. Il giocatore **deve** scegliere immediatamente una delle due opzioni, pagarne il costo associato e ottenere le ricompense elencate. Dopo che il giocatore ottiene una ricompensa, la carta Avventura pescata viene scartata nella pila degli scarti del tipo di Avventura corrispondente (Terra oppure Oceano).

Nota: nella rara ipotesi in cui non sia in grado di pagare i costi associati di alcuna azione, il giocatore scarta la carta Avventura senza ottenere benefici e lascia il gettone Avventura sulla plancia.



Costi delle Avventure

Spendi la quantità di Tempo indicata. Qualsiasi penalità del tracciatore del tempo risultante da questo movimento ha effetto immediatamente.

Spendi la quantità di Monete indicata.

Spendi la quantità di Tempo e di Monete indicata. Qualsiasi nuova penalità del tracciato del tempo derivante dal movimento del segnalino di Tracciamento tempo ha effetto immediatamente.

Perdi la quantità di punti vittoria indicata.

Retrocedi del numero di spazi indicato sul percorso Teoria dell'evoluzione.

Fai retrocedere del numero di spazi indicato una delle Navi di quel giocatore sul percorso Oceano corrispondente. Non eseguire azioni sulla posizione di arrivo della Nave.

Spendi la quantità di gettoni Conoscenza temporanea indicata.

Ricompense delle Avventure

Le azioni Ricompensa sono mostrate alla destra dei costi, sulle carte Avventura. Il giocatore può eseguire le azioni in qualsiasi ordine.

Una delle opzioni di ricompensa ha sempre un'icona del gettone Avventura Terra oppure Oceano. Dopo aver scelto la ricompensa, il giocatore rimuove dal tabellone il gettone Avventura attraversato. Il giocatore deve conservare questo gettone nella propria area di gioco accanto alla carta Valutazione Avventura.

Rimuovendo questo gettone, nessun altro giocatore sarà in grado di intraprendere un'Avventura quando attraversa quel nastro d'oro.

Esempio: il giocatore ha due opzioni di costo/ricompensa (A e B). Se sceglie l'opzione A, il giocatore paga 1 Tempo e 2 Monete per poter eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 2 posizioni e raccogliere il gettone Avventura Terra. Se sceglie l'opzione B, il giocatore paga 3 Tempo per poter eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 2 posizioni e ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea. Dato che l'opzione B non mostra l'icona del gettone, il gettone Avventura Terra rimane sulla plancia e un altro giocatore può utilizzarlo per un'Avventura, più avanti nella partita.

Sigilli di ceralacca del tempo

I Sigilli di ceralacca del tempo vengono mescolati con i Sigilli di ceralacca comuni durante la preparazione, quindi potrebbero apparire sulle Pergamene dell'Accademia, durante la partita.

Quando vengono acquistati, i Sigilli di ceralacca del tempo hanno un costo aggiuntivo di 1 Tempo sul tracciato del tempo. Una volta posizionati, i Sigilli di ceralacca del tempo si comportano come i Sigilli di ceralacca speciali, assumendo qualsiasi colore per il Lavoratore corrispondente.

Punti di osservazione

Alla fine di ogni percorso Terra e Oceano c'è una tessera Punto di osservazione scelta in modo casuale e posizionata durante la preparazione di gioco. Il primo giocatore che raggiunge uno spazio Terra oppure Oceano con una tessera Punto di osservazione la rimuove ed esegue immediatamente l'azione indicata. Se il giocatore non è in grado di pagare i costi associati a quell'azione, l'azione è persa. Il giocatore deve mantenere la tessera Punto di osservazione nella propria area di gioco.

È da notare che alcuni Punti di osservazione sono in comune tra più percorsi Terra e Oceano.

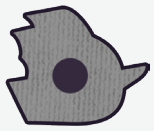
Esplorazione dell'Isola

La mappa dell'espansione Terra del Fuoco ha 5 percorsi esplorativi diversi. Tutti tranne il primo devono essere sbloccati allo stesso modo del gioco base. Agli Esploratori non è consentito di spostarsi da un percorso all'altro. Una volta raggiunto un Punto di osservazione , l'Esploratore non può procedere oltre. È da notare che uno dei percorsi ha una biforcazione che conduce a due diversi Punti di osservazione.

Sbloccare i percorsi Oceano

L'espansione Terra del Fuoco ha tre percorsi Oceano. All'inizio della partita, i giocatori hanno accesso soltanto a uno dei percorsi Oceano. Gli altri due percorsi Oceano si sbloccano esplorando i percorsi Terra.

Quando l'Esploratore di un giocatore attraversa un nastro d'argento con l'icona di una Nave, il giocatore sblocca la Nave indicata.



Una Nave del colore di quel giocatore viene posta sulla posizione di partenza del percorso Oceano che corrisponde alla forma dell'icona della Nave.

Quando i giocatori eseguono azioni Navigazione, possono muovere soltanto una Nave. Non è possibile suddividere gli avanzamenti disponibili in una Navigazione tra più Navi, a meno che non venga espressamente permesso da una tessera Azione speciale.

Punteggio finale

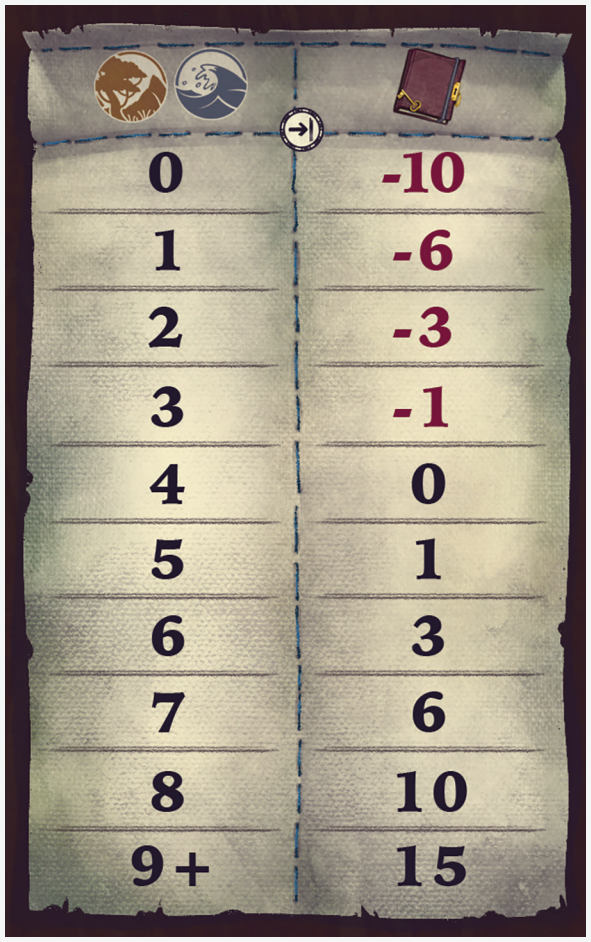
Oltre ai punti finali standard, i giocatori modificano il proprio punteggio sulla base di quanto Tempo hanno speso e di quanti gettoni Avventura hanno ottenuto.

Punti vittoria del tracciato del tempo

Ogni giocatore perde i punti vittoria indicati sull'icona della posizione attuale del proprio segnalino di Tracciamento tempo. Soltanto gli spazi 0, 1 e 2 non hanno penalità di punti vittoria.

Punti vittoria dei gettoni Avventura

Ogni giocatore somma i propri gettoni Avventura Terra e Oceano. Ognuno ottiene o perde punti vittoria in base a quanto indicato sulla carta Valutazione Avventura. Un giocatore perde punti vittoria quando ha 3 o meno gettoni Avventura e ottiene punti quando ne ha 5 o più.



Nuove carte Equipaggio

Quando ottiene queste carte Equipaggio, il giocatore intraprende un'Avventura. Il tipo di Avventura è indicato sulla carta da un'icona Terra oppure Oceano.

Se sceglie la ricompensa Avventura con l'icona del gettone Avventura, il giocatore prende un gettone Avventura dello stesso tipo (Terra oppure Oceano) da qualsiasi punto della plancia Terra del Fuoco.

Requisiti dei nuovi obiettivi

Il giocatore deve aver speso almeno la quantità di Tempo indicata sul tracciato del tempo.

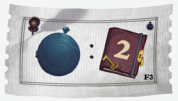
Il giocatore deve aver ottenuto almeno il numero indicato di gettoni Avventura del tipo specificato.

Il giocatore deve aver ottenuto una o più carte Equipaggio. Deve anche avere il proprio segnalino Evoluzione almeno sulla quinta posizione del percorso Teoria dell'evoluzione.

Nuove tessere Scopo della Beagle

Ogni giocatore ottiene 4 punti vittoria per ogni gettone Avventura Terra ottenuto.

Ogni giocatore ottiene 6 punti vittoria per ogni gettone Avventura Oceano ottenuto.



Ogni giocatore ottiene 2 punti vittoria per ogni Tempo speso al momento in cui questo bonus viene ottenuto.

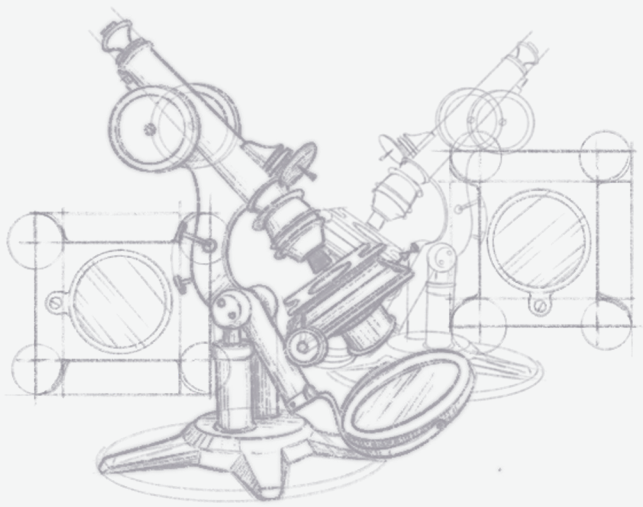
Nuove ricompense Corrispondenza

I giocatori ottengono 2 Monete ciascuno. Tutti gli altri giocatori devono spendere 1 Tempo.

Ottieni 2 Monete.

Ottieni 2 Tempo.

Ottieni 1 Tempo.



Nuove Tessere Azione speciale

Intraprendi un'Avventura Terra. Il giocatore non spende Tempo quando ottiene la ricompensa scelta.

Se sceglie la ricompensa con l'icona del gettone Avventura, il giocatore prende un gettone Avventura Terra da qualsiasi punto della plancia Terra del Fuoco.

Intraprendi un'Avventura Oceano. Il giocatore non spende Tempo quando ottiene la ricompensa scelta.

Se sceglie la ricompensa con l'icona del gettone Avventura, il giocatore prende un gettone Avventura Oceano da qualsiasi punto della plancia Terra del Fuoco.

Se si pesca questa tessera Azione speciale durante la preparazione, posiziona tutti e 4 i gettoni Elusione del tempo accanto al tabellone.

Quando esegue questa azione, il giocatore prende 1 gettone Elusione del tempo e ignora tutte le penalità di tempo fino alla fine del round. Tutti gli altri giocatori devono spendere immediatamente 1 Tempo. Durante la fase Pulizia, tutti i gettoni Elusione del tempo devono essere scartati e riposti nella scorta.

Ottieni 2 Tempo. Tutti gli altri giocatori devono spendere immediatamente 1 Tempo.

Ottieni 3 Tempo.

Esegui immediatamente l'opzione ricompensa maggiore da una tessera Corrispondenza sul tabellone. Deve essere pagato qualsiasi costo associato a questa azione o la ricompensa verrà persa.

Posiziona un singolo Francobollo su ciascuna delle 3 Buste.

Avanza fino a un massimo di 4 spazi Terra oppure Oceano. Il movimento può essere suddiviso tra 2 Esploratori diversi o 2 Navi diverse. Se il movimento è diviso tra due percorsi, è possibile eseguire entrambe le azioni di arrivo.

Fai avanzare fino a 2 Esploratori di una posizione ciascuno **e** fino a 2 Navi di una posizione ciascuna sui percorsi Terra e Oceano. Ogni movimento deve essere eseguito da pedine diverse. È possibile eseguire l'azione d'arrivo per ogni pedina che viene mossa.

Compatibilità con il gioco base

I seguenti componenti sono perfettamente compatibili con il gioco base e possono essere utilizzati quando non si gioca con l'espansione Terra del Fuoco.

Regole della modalità in solitaria

La modalità in solitaria dell'espansione Terra del Fuoco è più complessa di quella del gioco base, per cui si consiglia vivamente di giocare prima diverse volte in solitaria senza l'espansione Terra del Fuoco.

Utilizza le regole della modalità in solitaria del gioco base insieme alle modifiche spiegate di seguito.

Gettoni Avventura

Ogni volta che Alfred raggiunge o supera un gettone Avventura, lo raccoglie dalla plancia. Alfred non pesca una carta Avventura, ma spende 2 Tempo e avanza di 2 posizioni sul suo percorso Bonus.

Nota importante: se Alfred ha raccolto un gettone Avventura durante l'Esplorazione, esegue soltanto l'azione del punto di arrivo del suo Esploratore (anziché eseguire due azioni). Alfred esamina comunque tutti gli Esemplari Terra del Fuoco che incontra o supera sul percorso. Se Alfred raccoglie un gettone Avventura *e* il suo Esploratore arriva su un'azione Fai ricerca sugli Esemplari, Alfred non esegue ulteriori azioni.

Movimento dell'Esploratore

Quando Alfred esegue azioni Esplorazione, sposta il suo Esploratore se quest'ultimo è sbloccato e non si trova alla fine del suo percorso. In caso contrario, Alfred muove l'Esploratore che ha sbloccato per ultimo.

Se l'Esploratore di Alfred ha diverse opzioni di percorso, sceglie il percorso più lungo (il percorso con il numero maggiore di spazi fino al punto di arrivo).

Movimento delle Navi

Quando Alfred esegue azioni Navigazione, deve selezionare una Nave da muovere per l'intera durata dell'azione. Se la sua Nave sul percorso Oceano principale si trova dietro alla HMS Beagle, Alfred seleziona quella Nave per l'azione Navigazione. In caso contrario, Alfred seleziona la Nave che ha sbloccato per ultima.

Tempo

Alfred guadagna Tempo, spende Tempo ed è soggetto alle penalità di tempo allo stesso modo degli altri giocatori.

Punteggio finale

Alfred ottiene punti per i gettoni Avventura e la posizione del tracciatore del tempo allo stesso modo degli altri giocatori.

Carte Avventura

Avventure Oceano

1 Mal di mare
Stai sudando, in preda al torpore e alla nausea.

A. *Prendi un po' d'aria fresca sul ponte della nave.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea e 2 Monete.

B. *Tieni duro e concentrati su quello che devi fare.*
Spendi 3 Tempo per eseguire 2 azioni Corrispondenza da 2 Francobolli ciascuna e raccogli il gettone Avventura Oceano.

2 Malattia
Ti senti troppo debole per alzarti dal letto.

A. *Chiudi gli occhi e riposati un po'.*
Spendi 2 Tempo per ottenere 4 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Oceano.

B. *Studia un po',rimanendo a letto.*
Spendi 4 Tempo per eseguire 2 azioni Accademia scontate di 2 Monete ciascuna.

3 Tempesta
Il maltempo fa sbattere una scialuppa di salvataggio contro lo scafo.

A. *Taglia le corde della scialuppa di salvataggio per preservare lo scafo e tenere al sicuro i tuoi effetti personali.*
Spendi 3 Tempo per avanzare di 3 posizioni sul percorso Teoria dell'evoluzione e raccogli il gettone Avventura Oceano.

B. *Concentrati su altro e aspetta che la tempesta passi.*
Retrocedi di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione per ottenere 3 Tempo.

4 Cannoni
Un fortino sulla costa ha sparato colpi di cannone verso la nostra nave.

A. *Prosegui oltre, evitando l'attacco dalla costa.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 8 Monete e 2 punti vittoria.

B. *Fermati e sventola bandiera bianca in segno di resa.*
Spendi 1 Tempo per ottenere 2 Monete e raccogli il gettone Avventura Oceano.

5 Iceberg
Un iceberg galleggia in direzione di una scialuppa di salvataggio con equipaggio a bordo.

A. *Mantieni la rotta e circumnavigalo.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 2 punti vittoria e avanza di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione.

B. *Vira e cambia rotta, è troppo pericoloso.*
Retrocedi di 3 posizioni con la tua Nave sul percorso Oceano della HMS Beagle per ottenere 2 Tempo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

6 Ghiaccio
L'oceano si sta ghiacciando e la nave potrebbe rimanere bloccata.

A. *Procedi cercando un passaggio attraverso il ghiaccio.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 5 punti vittoria ed esegui un'azione Navigazione di un massimo di 2 posizioni.

B. *Torna sulla costa e trascorri l'inverno a esaminare i materiali che hai a bordo.*
Spendi 1 Tempo per ottenere un Obiettivo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

7 Arenata
La nave è bloccata sulle sponde del Rio Santa Cruz e ha bisogno di essere riparata.

A. *Resta a bordo e ripara la nave.*
Spendi 1 gettone Conoscenza temporanea per ottenere 1 Tempo.

B. *Esplora il territorio circostante.*
Spendi 2 Tempo per eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 2 posizioni e raccogli il gettone Avventura Oceano.

8 Miraggio
Hai perso la rotta seguendo quello che si è rivelato essere un miraggio.

A. *Concentrati sullo studio dei materiali raccolti mentre ritorni sulla strada giusta.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Accademia e raccogli il gettone Avventura Oceano.

B. *Assumi una guida per tornare velocemente sulla tua rotta.*
Spendi 2 Monete per ottenere 2 Tempo.

9 Mare mosso
Viene avvistato un esemplare raro su una barriera corallina, ma le condizioni rendono difficile avvicinarsi.

A. *Insisti e procurati l'esemplare nonostante il rischio.*
Spendi 3 Tempo per esaminare un Esemplare sullo stesso percorso dell'Esploratore del giocatore.

B. *Abbandona l'esemplare e prendi appunti dettagliati osservandolo da lontano.*
Spendi 2 punti vittoria per eseguire un'azione Corrispondenza da 1 Francobollo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

10 Un'altra nave
La tua vedetta individua un'altra nave che pare in cerca di aiuto.

A. *Cambia rotta verso la nave per prestare aiuto.*
Spendi 3 Tempo per ottenere 4 Monete e 4 punti vittoria.

B. *Mantieni la rotta e ignora la nave.*
Spendi 3 Monete per ottenere 2 Tempo e raccogli il gettone Avventura Oceano.

Avventure Terra

1 Rivolta
La tua spedizione viene sopraffatta da una rivolta degli abitanti locali.

A. *Affronta la rivolta per proteggere i tuoi materiali scientifici.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea e 4 punti vittoria.

B. *Batti in ritirata e scrivi alle autorità locali per chiedere aiuto.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Corrispondenza da 1 Francobollo e raccogli il gettone Avventura Terra.

2 Esemplari perduti
Alcuni degli esemplari che hai raccolto sono rotolati giù per una scarpata e sono finiti in una gola.

A. *Scendi cautamente nella gola per recuperarli.*
Spendi 3 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Lascia gli esemplari dove sono e continua il viaggio.*
Retrocedi di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 3 spazi.

3 Fuoco
Il tuo rifugio attuale sta andando a fuoco!

A. *Tenta di domare le fiamme.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 8 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Scappa dal rifugio e chiedi aiuto.*
Spendi 2 Tempo per ottenere 2 gettoni Conoscenza temporanea.

4 Zattera danneggiata
La tua unica zattera è stata gravemente danneggiata.

A. *Abbandona la zattera e prosegui a piedi.*
Spendi 1 Tempo e 2 Monete per eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 2 posizioni e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Concentrati sul riparare la zattera fino a rimetterla in sesto.*
Spendi 3 Tempo per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 2 posizioni e ottieni 2 gettoni Conoscenza temporanea.

5 Raffreddore
Hai preso il raffreddore e gli abitanti locali ti hanno offerto un po' della loro medicina.

A. *Prendi la medicina offerta e continua il viaggio.*
Spendi 4 Tempo per sbloccare una posizione Lente senza penalità monetarie.

B. *Torna alla nave per prendere le tue medicine e riposati.*
Spendi 3 Tempo per ottenere un Obiettivo e 3 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

6 Asini
Di ritorno da una camminata, ti accorgi che i tuoi asini sono spariti.

A. *Chiama gli asini e aspetta che ritornino.*
Spendi 2 Tempo per ottenere 6 Monete.

B. *Acquista nuovi asini dagli abitanti locali e continua il viaggio.*
Spendi 3 Tempo e 3 Monete per avanzare di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione, poi ottieni 5 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

7 Banditi
Dei banditi ti hanno fermato e non ti lasceranno andare finché non li avrai pagati.

A. *Soddisfa le loro richieste e consegna il denaro.*
Spendi 3 Monete per ottenere 1 gettone Conoscenza temporanea e 2 punti vittoria.

B. *Tratta con loro.*
Spendi 4 Tempo per ottenere 4 Monete e 4 punti vittoria e ottieni il gettone Avventura Terra.

8 Frana
Il tuo percorso è bloccato da una frana.

A. *Trasporta tutto il tuo equipaggiamento della spedizione oltre la frana.*
Spendi 3 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Prendi un'altra strada.*
Spendi 1 Tempo per ottenere un Obiettivo e 2 punti vittoria.

9 Percorso segreto
Un abitante del luogo ti mostra una scorciatoia per arrivare alla tua destinazione.

A. *Prosegui lungo la strada originariamente prevista.*
Spendi 4 Tempo per avanzare di 2 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione, ottieni 4 punti vittoria e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Segui le istruzioni e prosegui lungo il percorso segreto.*
Spendi 2 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione.

10 Terremoto
Un forte terremoto colpisce la regione, aprendo voragini nel suolo e danneggiando il tuo accampamento.

A. *Continua per il percorso facendo attenzione a evitare i rischi.*
Spendi 4 Tempo per avanzare di 3 spazi sul percorso Teoria dell'evoluzione e ottieni 4 punti vittoria.

B. *Torna alla nave e salpa verso un'altra area da esplorare.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 1 posizione e raccogli il gettone Avventura Terra.

11 In mezzo al nulla
Ti rendi conto che la tua bussola non funziona più correttamente e che hai smarrito la strada.

A. *Torna sui tuoi passi fino a raggiungere il punto di partenza.*
Spendi 1 Tempo per eseguire un'azione Navigazione di un massimo di 1 posizione e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Prosegui tentando di ritrovare la strada giusta.*
Spendi 2 Tempo per eseguire un'azione Esplorazione di un massimo di 1 posizione e ottieni 3 punti vittoria.

12 Bevanda
Una guida spirituale locale ti offre da bere un miscuglio per migliorarti l'umore.

A. *Accetta il regalo e bevi il miscuglio.*
Spendi 3 Tempo per posizionare un Sigillo di ceralacca speciale (viola) senza costi e raccogli il gettone Avventura Terra.

B. *Rifiutati di bere e continua per la tua strada.*
Spendi 2 punti vittoria per ottenere 4 Monete.